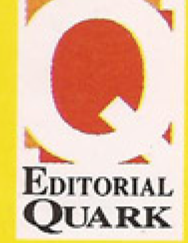
+ DE 160 TRUCOS, ESTRATEGIAS, NOVEDADES

ACTION GAMES

¡¡¡LA MAS CONSTRUCTIVA!!!





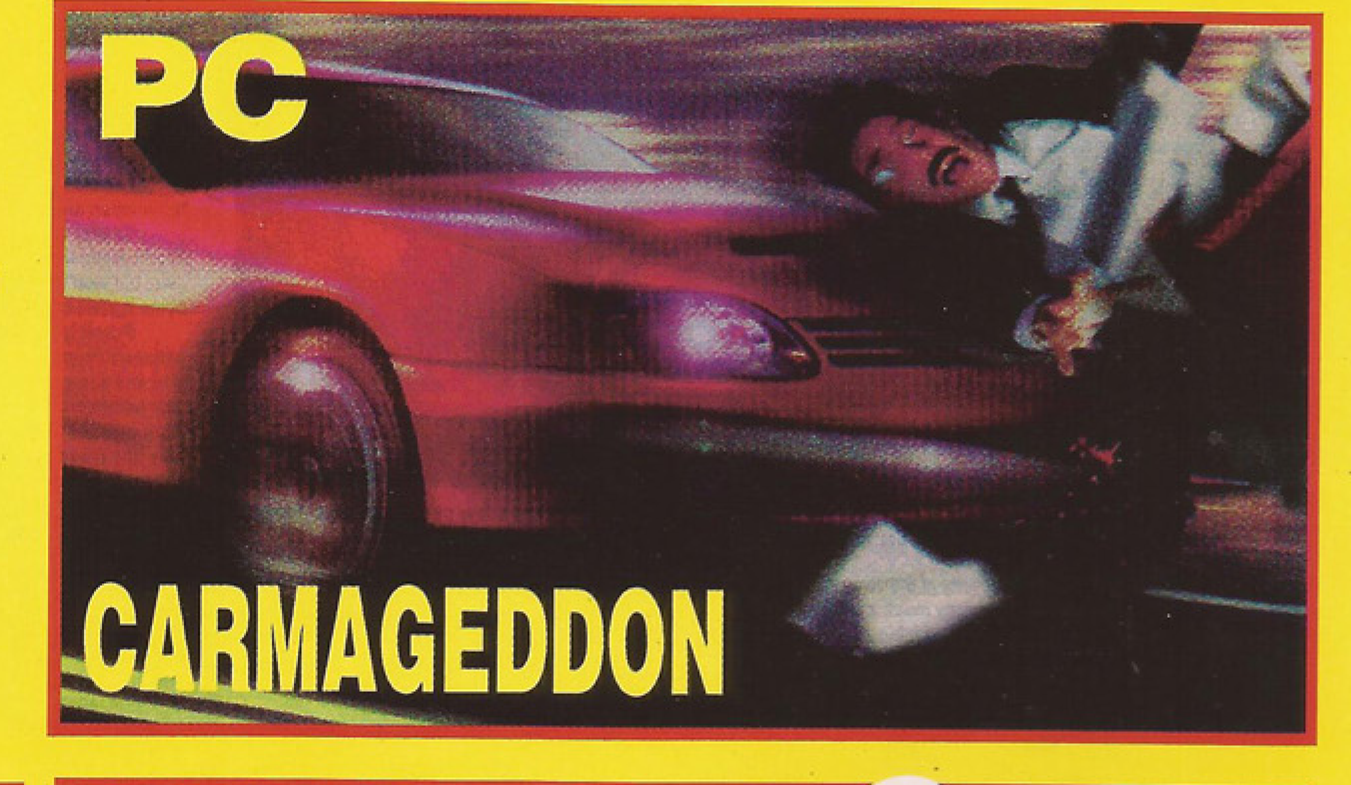
Rep. Argentina
AÑO 8
Edición 97
$ 4,70
ISSN 0328-5081



PARTICIPA DEL GRAN CONCURSO 8º ANIVERSARIO
HAY 100 PREMIOS

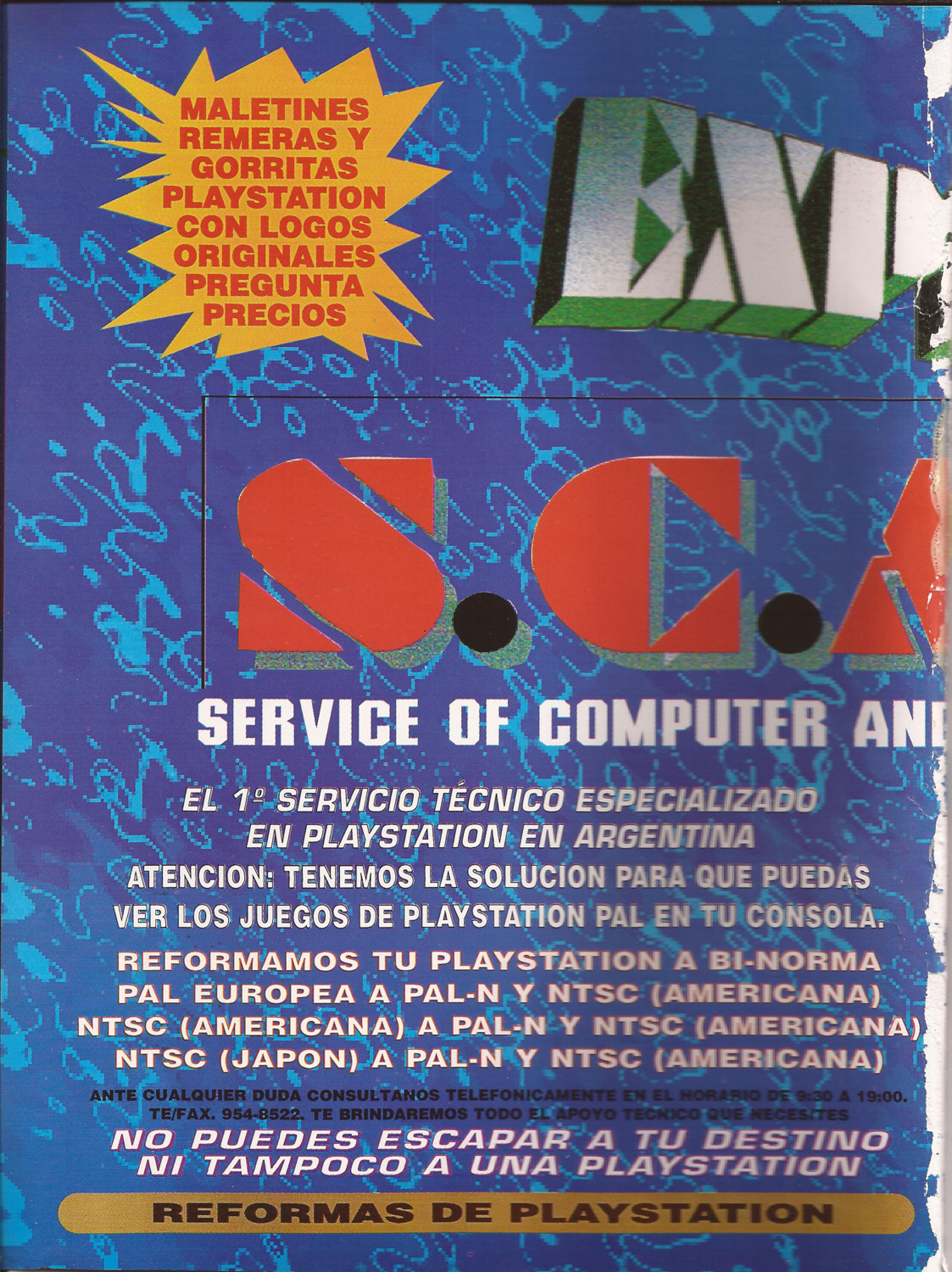
PLAYSTATION
- ALIEN RESURRECTION
- DIE HARD TRILOGY 2
- Y MUCHOS TRUCOS...

DREAMCAST
- ETERNAL ARCADIA

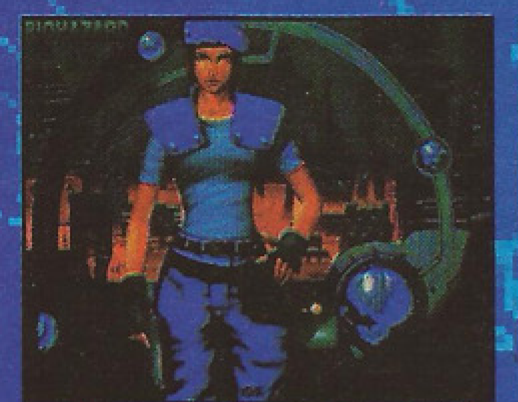






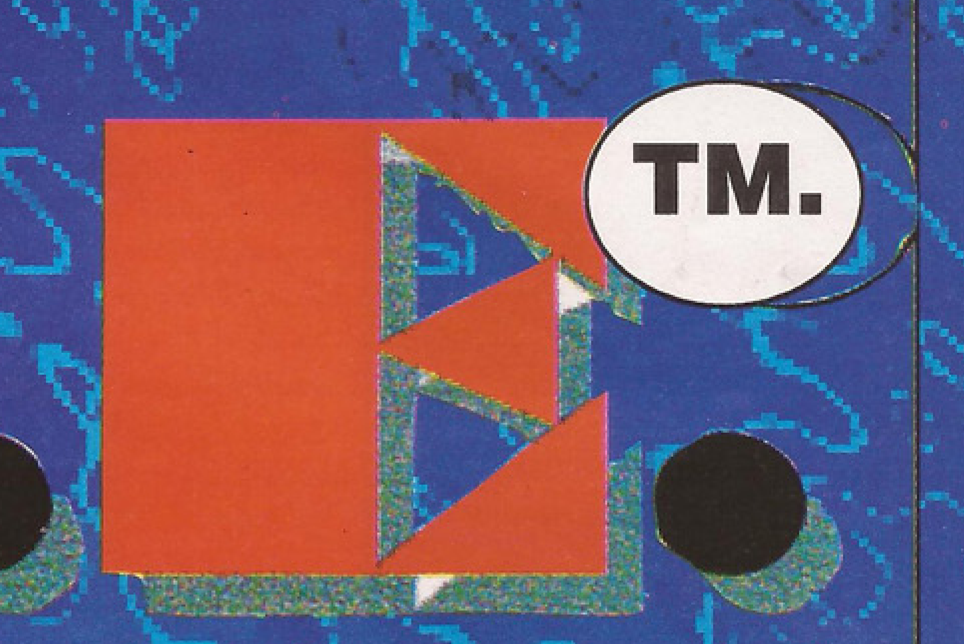

MALETINES
REMERAS Y
GORRITAS
PLAYSTATION
CON LOGOS
ORIGINALES
PREGUNTA
PRECIOS
SERVICE OF COMPUTER
EL 1º SERVICIO TÉCNICO ESPECIALIZADO
EN PLAYSTATION EN ARGENTINA
ATENCION: TENEMOS LA SOLUCION PARA QUE PUEDAS
VER LOS JUEGOS DE PLAYSTATION PAL EN TU CONSOLA.
REFORMAMOS TU PLAYSTATION A BI-NORMA
PAL EUROPEA A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (AMERICANA) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (JAPON) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
ANTE CUALQUIER DUDA CONSULTANOS TELEFONICAMENTE EN EL HORARIO DE 9:30 A 19:00.
TE/FAX. 954-8522. TE BRINDAREMOS TODO EL APOYO TECNICO QUE NECESITES
NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO
NI TAMPOCO A UNA PLAYSTATION
REFORMAS DE PLAYSTATION







REVESTIMIENTOS PARA CONSOLA
PLAYSTATION
VENTAS POR MAYOR
Y MENOR



A.S.E. TM.

SYSTEMS OF ENTERTEINMENTS



Te presentamos la nueva consola Playstation 2 que aparecera en el mercado americano y europeo, aproximadamente en los meses de julio y agosto del 2000.



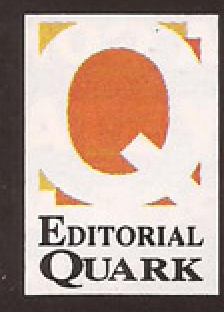
Consultas telefónicas
NUEVO TEL: 4 954-8522

Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs., sábados de 10:00 a 14:00 hs.

Juan Domingo Perón 2338, 1º "A" - C.P. 1040

ACTION GAMES

AÑO 8 - Nº 97 -
JULIO 2000



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Producción
Pablo M. Dodero

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café", Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Alavista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Montevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143-2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL
Montevideo - R. O. Uruguay

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

PLAYSTATION

PC

NINTENDO 64

DREAMCAST

TRUCOS

Hola, querida banda:
Tal como les prometimos el mes pasado, continuamos con las cartas gamemaníacas. Y a propósito de esto, les recordamos que tienen tiempo hasta el 15 de este mes para mandar sus cartas, y participar de nuestros habituales sorteos. Ya hay muchos favorecidos con consolas, CD's, revistas, etc, de regalo.
En esta edición hemos publicado, a pedido de los lectores, la estrategia del nuevo juego de construcción para PC, llamado The Sims, recuerda al Sim City, y esperamos con esto satisfacer las necesidades de muchísimos lectores.
Ya hemos recibido gran cantidad de cupones del gran concurso aniversario, y esperamos que sigan llegando. No olvides mandar el tuyo, hay premios fabulosos.
Una novedad es que estamos en la preparación de una super guía de trucos con todo lo que estás esperando. Pronto habrá más noticias.
Les mandamos un gran abrazo, y les deseamos felices vacaciones de invierno.
¡Hasta el mes que viene!

La Banda











PlayService

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO

Reparamos todo tipo de videojuegos en el acto con repuestos originales y con garantía

Tenemos todo para tu PlayStation: Europeas a Pal N y NTSC, 110V a 220V. Placas y todo lo que necesites para tu equipo

Amplia experiencia comprobada ex técnicos de Tason y Nippon Games

Precios especiales a mayoristas

Presupuestos sin cargo

Pasteur 261 Loc. 6 - Capital Federal

Tel.Fax: 4954-4589

Abierto de Lunes a Viernes de 8:30 a 18:00hs. y Sábados de 8:30 a 13:00 hs.

CONCURSO ACTION GAMES 2000

1er premio:
1 consola Playstation con 10 juegos

2º premio:
1 consola Playstation con 2 juegos

3º premio:
1 consola Nintendo 64

4º premio:
1 Bicicleta tipo Mountainbike

5º premio:
1 Bicicleta tipo Mountainbike

6º al 20º premio
2 CD Playstation y 5 revistas a tu elección

21º a 50º premio
1 Juego para Playstation o PC y 5 revistas a tu elección

51º a 100º premio
1 Juego para Playstation o PC

¿Tenés consola?.............¿Cual?...
¿Qué te gusta de Action Games?..
¿Qué NO te gusta de Action Games?...
¿Que juego querés que publiquemos? 1)..
2)...3)...

Qué tipo de juegos preferís: Aventura ☐ Policiales ☐ Guerra ☐
Carreras ☐ Ingenio ☐ Lucha ☐ Deportes ☐ Combate Aéreo ☐
Terror ☐ Artes Marciales ☐ Ciencia Ficción ☐ Otros ☐

Nombrá los 5 programas de TV que más te gustan

1).......................
2).......................
3).......................
4).......................
5).......................

Completá los datos y enviá esta hoja a: Editorial Quark - Concurso Action Games 2000
Herrera 761/63 - Capital Federal (1295) - Argentina

DATOS PERSONALES

Nombre y apellido: ....
Edad:. .... Nº y tipo de documento: ....
Dirección: .... C.P.: .... Tel: ....
Localidad: .... Provincia: .... País: ....

Cierre del concurso: 17 de septiembre del 2000

El sorteo se realizará el 20 de septiembre en esta editorial. Los nombres de los ganadores se publicarán en la edición de octubre del 2000. Los premios deberán ser retirados antes de los 60 días posteriores a la publicación del resultado del concurso en los lugares que disponga esta editorial, vencido este plazo, se perderá el derecho a los mismos. La participación no implica obligación de compra, se pueden retirar cupones en esta editorial.

PEGAR UNICAMENTE POR ESTA LINEA GRIS

CONCURSO ACTION GAMES 2000

Editorial Quark
Herrera 761/63
(1295) - Capital Federal
Argentina



ENVIANDO ESTE CUPON MAS $2,80.-, LLEVATE UNO DE ESTOS MOTIVOS; MANDANDO EL CUPON MAS $8,50.-, LLEVATE LOS 4 MOTIVOS

NOMBRE Y APELLIDO:..
EDAD:..
TEL.:..
DIRECCION:..
LOCALIDAD:..
CODIGO POSTAL:...
Nº DE DOCUMENTO:..
¿QUE CONSOLA TENES?..

MARCAR CON UNA X LO QUE CORRESPONDA

☐ $2,80.- 1 revestimiento

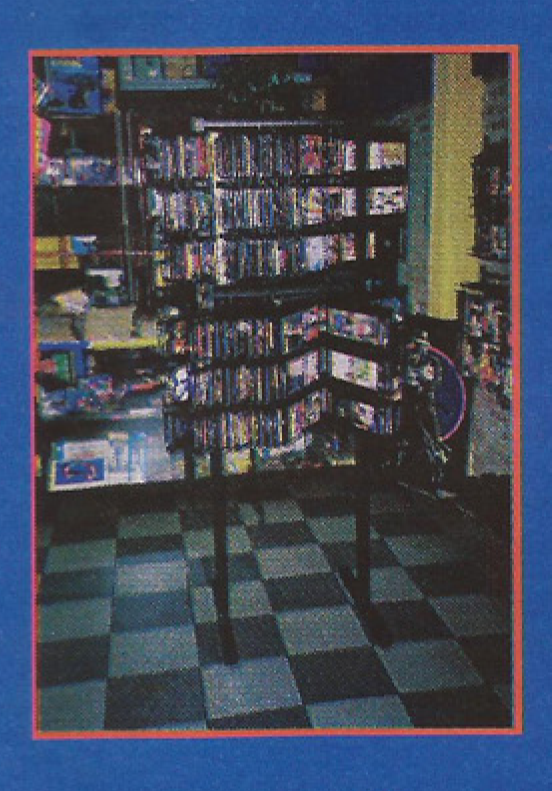
☐ $8,50.- 4 revestimientos

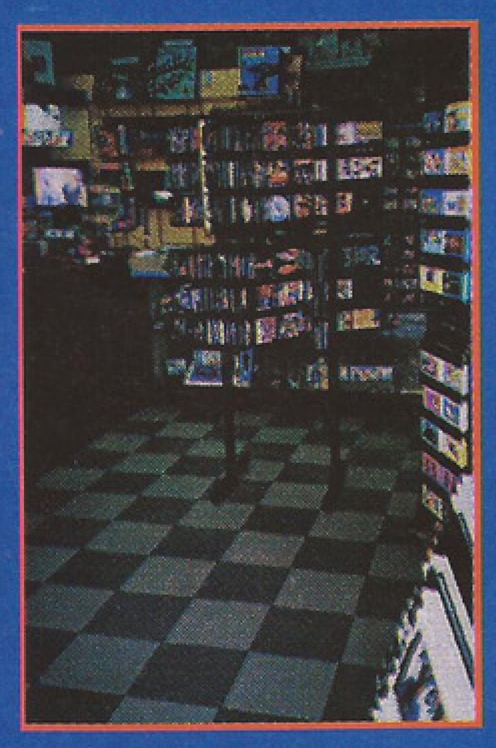
NOTA: ESTE CUPÓN, ENTRA EN EL SORTEO DE UNA PLAYSTATION COMPLETA, A REALIZARSE EN EL DÍA DEL NIÑO.

PTE. J. D. PERÓN 2338 1º A - C.P. 1040 - CAPITAL

EXHIBIDORES BERTONE

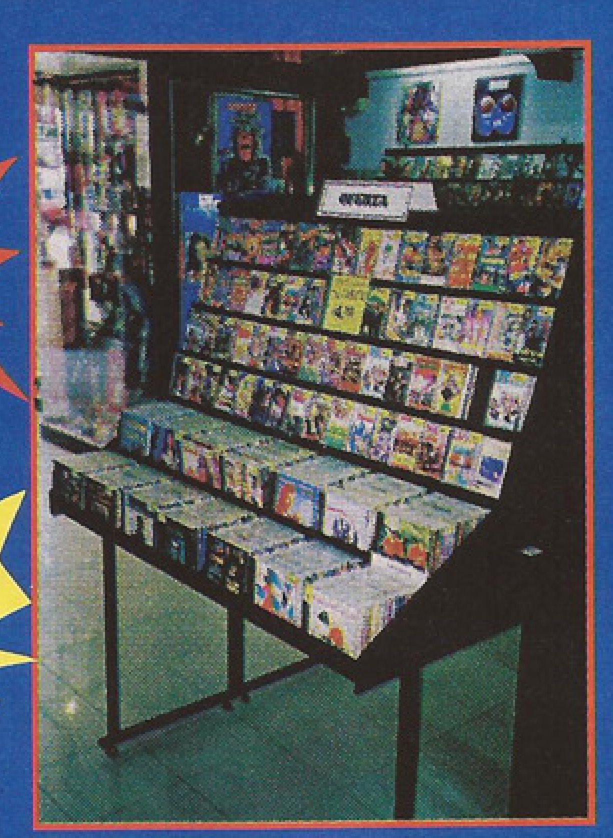
LINEA DE EXHIBIDORES PARA COMPACT DISC, FAMILY GAME O SEGA

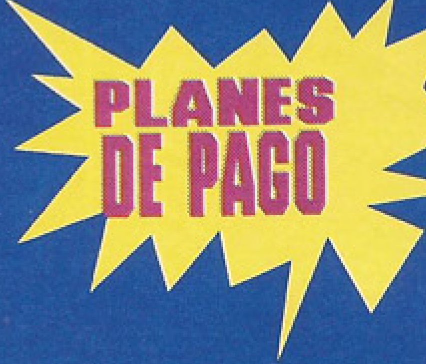




LOS DISEÑOS SE REALIZAN EN CHAPA, CAÑO, ALAMBRE Y PINTADOS EN PINTURA EPOXI

SOMOS FABRICANTES

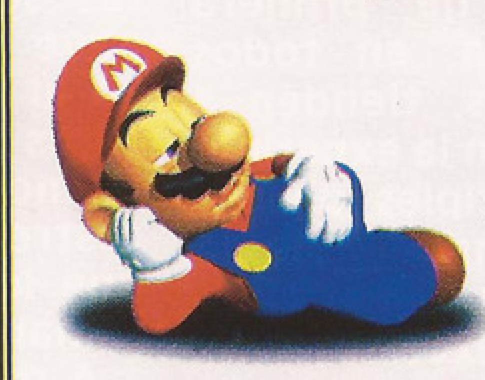




ASESORAMIENTO TECNICO SIN CARGO Y A DOMICILIO LLAMENOS AL 4 249-9680

MARMOL 1033 - LANUS OESTE - (1824) PCIA. DE BS. AS. - TELEFAX: 4 214-2076





VIDEO JUEGOS

ULTRA 64 - SONY PLAYSTATION
PANASONIC 3DO - SUPER NINTENDO
SEGA SATURN - GENESIS - SEGA 32X
JUEGOS DE PC - GAME GEAR - GAME BOY



CONSOLAS - CARTUCHOS
JOYSTICKS - ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - CANJE
ALQUILER - SERVICE

¡¡Llamá!!
¡¡Reventá el teléfono!!
¡¡No te vas a arrepentir!!



Abierto todos los días del año
Diagonal Brown 1455 - (1846) Adrogué
Tel.: 4 214-2076

Alien Resurrection

Los últimos disparadores de primera persona, en todos los formatos, tienden a focalizarse en la experiencia para múltiples jugadores. Por ejemplo, el modo simple del Quake II, a pesar de ser excelente, no tiene un guión real o interacción entre los personajes (más allá de la relación a través del cañón de la escopeta) y se usa como simple práctica para el modo de múltiples jugadores. Esto no sucede con Alien Resurrection.

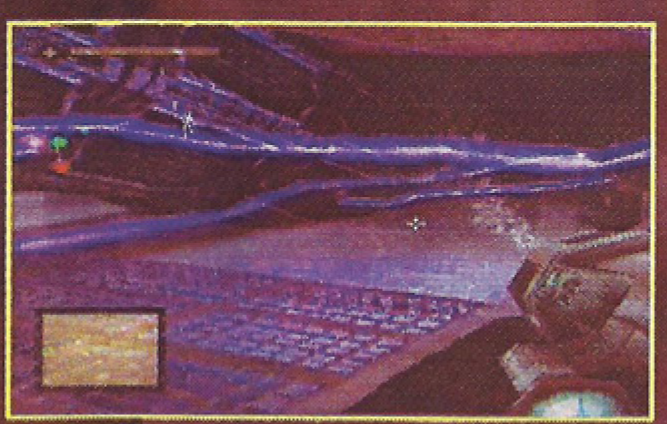
Jugando como uno de los cuatro personajes de la película, te encontrarás solo dentro de una nave espacial arruinada –o al menos creerás que estás solo. Cuando comience el movimiento del rastreador, percibirás que los aliens están por tomar la nave.

A medida que se acerquen, los aliens te parecerán tan terribles como excepcionalmente animados. Los diseñadores tenían una tarea difícil antes de empezar, y trabajaron duro para que los aliens parezcan lo más realistas posible.

Las locaciones interiores de la nave están magníficamente diseñadas, y tienen una sorprendente variedad gracias a sus áreas submarinas espectaculares, idénticas a las que aparecen en la película. Todas las locaciones se tomaron directamente de los planos usados en la película, e incluso algunas áreas exclusivas de la película se representaron con absoluta precisión, como el piso penetrante de la sala.

El control brindado por las palancas analógicas, una para el movimiento y otra para ver el panorama, funciona perfectamente –al principio parece difícil pero luego se torna fácil (es muy intuitivo). También son excelentes la rapidez y la agilidad de tus vengadores. Sorprendiendo a muchos, no se presenta un modo para múltiples jugadores –defraudará a los gamemaníacos de desafíos a muerte pero encantará a quienes buscan un juego de modo simple desafiante y terrible. Argonaut se ha concentrado en lanzar un producto con estas características, y más allá de tener que haber reescrito completamente el juego –se lanza con dos años de retraso –creemos que valió la pena esperar por Alien Resurrection.











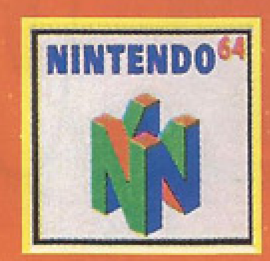
DANY-CARL

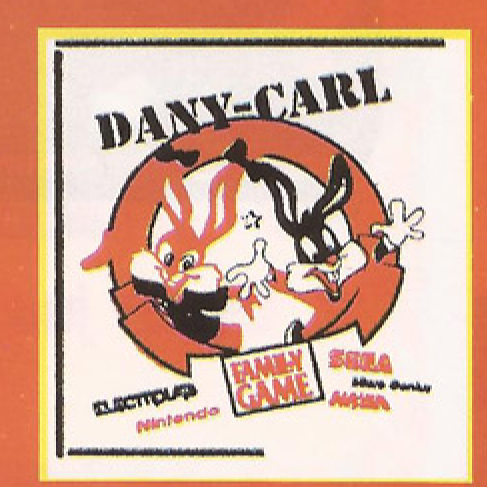
JUGUETES - VIDEOJUEGOS



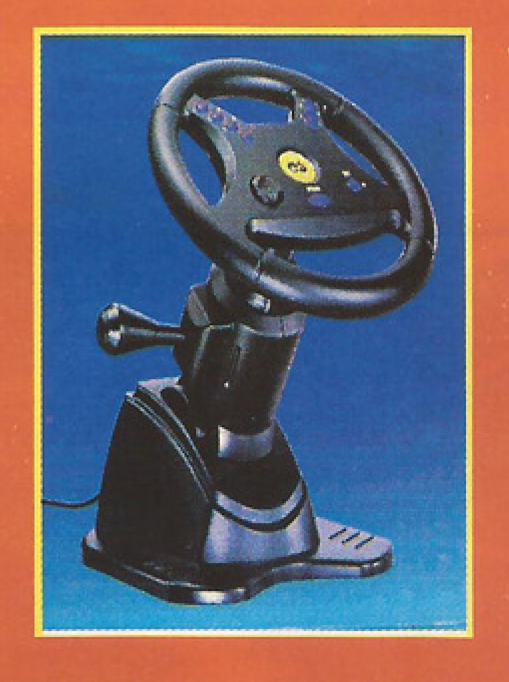


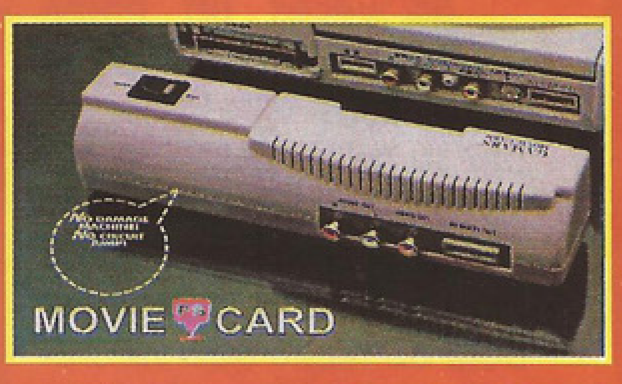










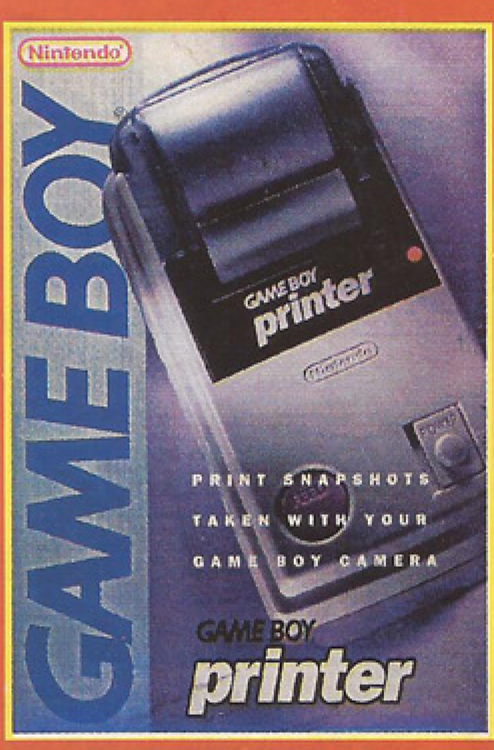






TENEMOS TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOGAMES AL MEJOR PRECIO





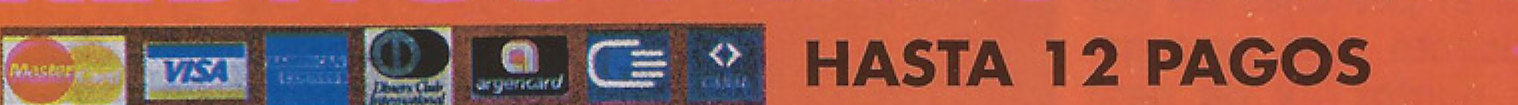






GAME GEAR

CREDITOS PERSONALES



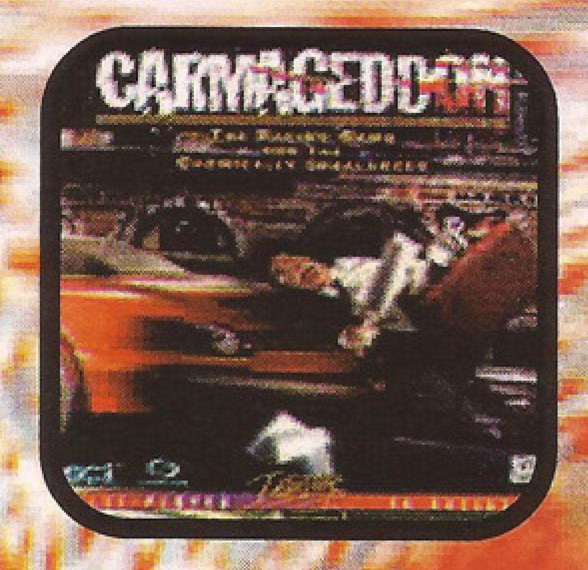
HASTA 12 PAGOS

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
ENVIOS A TODO EL PAIS

AV. RIVADAVIA 2702 - Cap. Fed. - Tel.Fax: 4861-7392

SALADILLO 5375 - Cap. Fed. - Tel.Fax: 4605-2731/4605-0010

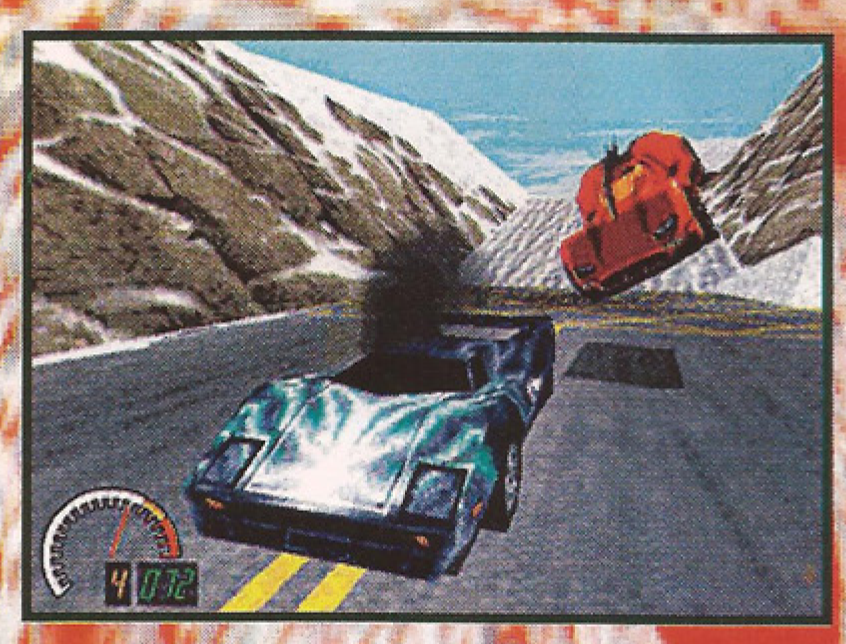
Horario de atención: lunes a sábados de 9.00 a 20.30hs.



CARMAGEDDON

Es un juego violento, asqueroso y bastante tosco...¿por qué será además tan re-divertido?

A veces un game NO se destaca por sus gráficos, ni por su originalidad, ni por su excelente terminación ...y sin embargo rueda por el mundo como una bola de nieve que va creciendo y juntando fanas fieles. Es el caso de Carmageddon, que se convirtió en un ganador a fuerza de pura jugabilidad, a pesar de ser un producto tecnológicamente inferior y sin terminar.







El Juego: ¡Muerte a los Peatones!

Carmageddon puede ser descripto como un game de carreras de auto y acción. Si es o no terriblemente violento, está en discusión. Es un hecho que una de sus características más destacadas es que te dedicás a despachurrar peatones, no por accidente, sino para ganar puntos ...y de paso contemplar cómo los pobres tipos sueltan chorros de sangre color jugo de tomate. Sus defensores dicen que la carnicería es tan exagerada que ya es un chiste...

Las carreras de seis autos tienen lugar en muchos lugares diferentes y variados: ciudades, playas, pueblos nevados, complejos industriales y hasta en profundas minas (esos lugares bajo tierra, no señoritas universitarias). Estos escenarios están poblados con los peatones adecuados, como obreros, hombres de negocios gordos, rubias en bikini, viejitas con bastón, pandilleros, y hasta vacas, todos los cuales corren chillando y tratan de esquivar tu implacable paragolpes.

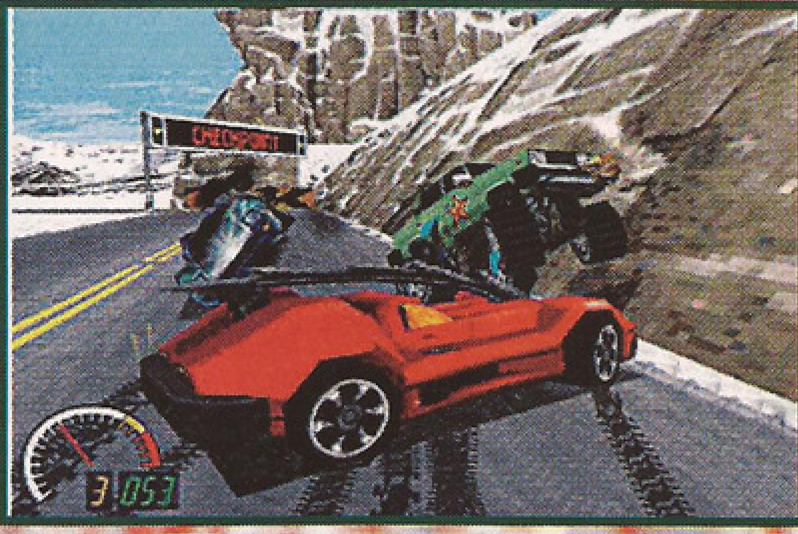
Por supuesto los peatones no son solamente decorativos; si conseguís pisar bastantes, ganás dinero para mejorar tu automóvil, y un valioso tiempo extra. Aparte de perseguir peatones, podés destrozar los vehículos de los otros competidores y hacer bolsa los barriles que encontrés por ahí para juntar tiempo extra y asegurarte que tu reloj nunca marque cero.

Los conductores no necesitan limitarse a las pistas, y pueden explorar los

alrededores para encontrar más peatones asustados o barriles extras que contienen tiempo, dinero y otras ventajas para vos.

Los Gráficos: Un Game Sin Terminar

Si sos un poco observador te vas a dar cuenta que Carmageddon es juego que con un poquito más de tiempo de desarrollo hubiera podido ser un gran clásico, pero que lo largaron al mercado medio "crudo". La máquina gráfica es berreta y necesita varias mejoras. Los requisitos mínimos de sistema sólo permiten toscos gráficos VGA, e incluso así se vuelven defectuosos en cualquier cosa más lenta que P133. Para lograr una resolución elevada, atención: necesitás al menos 24 MB de RAM.





Hay otros problemas que te pueden arruinar un poco la diversión. Por ejemplo, el modelo físico es desparejo y aunque los diferentes vehículos se manejan bastante bien, tienden a salir volando fuera de la pista al menor golpe.

La opción para salvar es un plomo, porque no te permite salvar en medio de una carrera. Y algunas veces, los vehículos controlados por la computadora simplemente se dedican a acabar con vos en lugar de correr la carrera ...parece divertido, pero suele resultar irritante.

El Juicio: Tiene un No Sé Qué

A pesar de las críticas por ser tan violento y bestia, a pesar de sus defectos y su pobre máquina gráfica, es un game increíblemente divertido, por lo menos para los que quieren diversión rápida y sangrienta, cuentan con un "fierro" capaz de manejar el game, y no les importan algunos defectitos.

DIE HARD TRILOGY 2





Die Hard Trilogy 2, además de ser un nombre raro para un juego, es la secuela de uno de los mejores títulos aparecidos en PlayStation. En él, nuevamente serás John McClane, el personaje interpretado por Bruce Willis, y enfrentarás a un comando terrorista extranjero. ¿Cómo puede ser que a la misma persona le suceda cuatro veces lo mismo? Mala suerte, o secuelitis, vos decidirás.

Como el original, DHT2 presenta tres juegos en uno: un disparador de tercera persona, un juego de armas y un juego de "conducción al límite". Esta vez podrás jugar separadamente cada una de estas secciones o, combinadas en un supuesto argumento, hacerlo en el modo historia. Por ejemplo, podrás jugar un nivel de armas, luego uno de conducción para retornar después a otro nivel de armas.

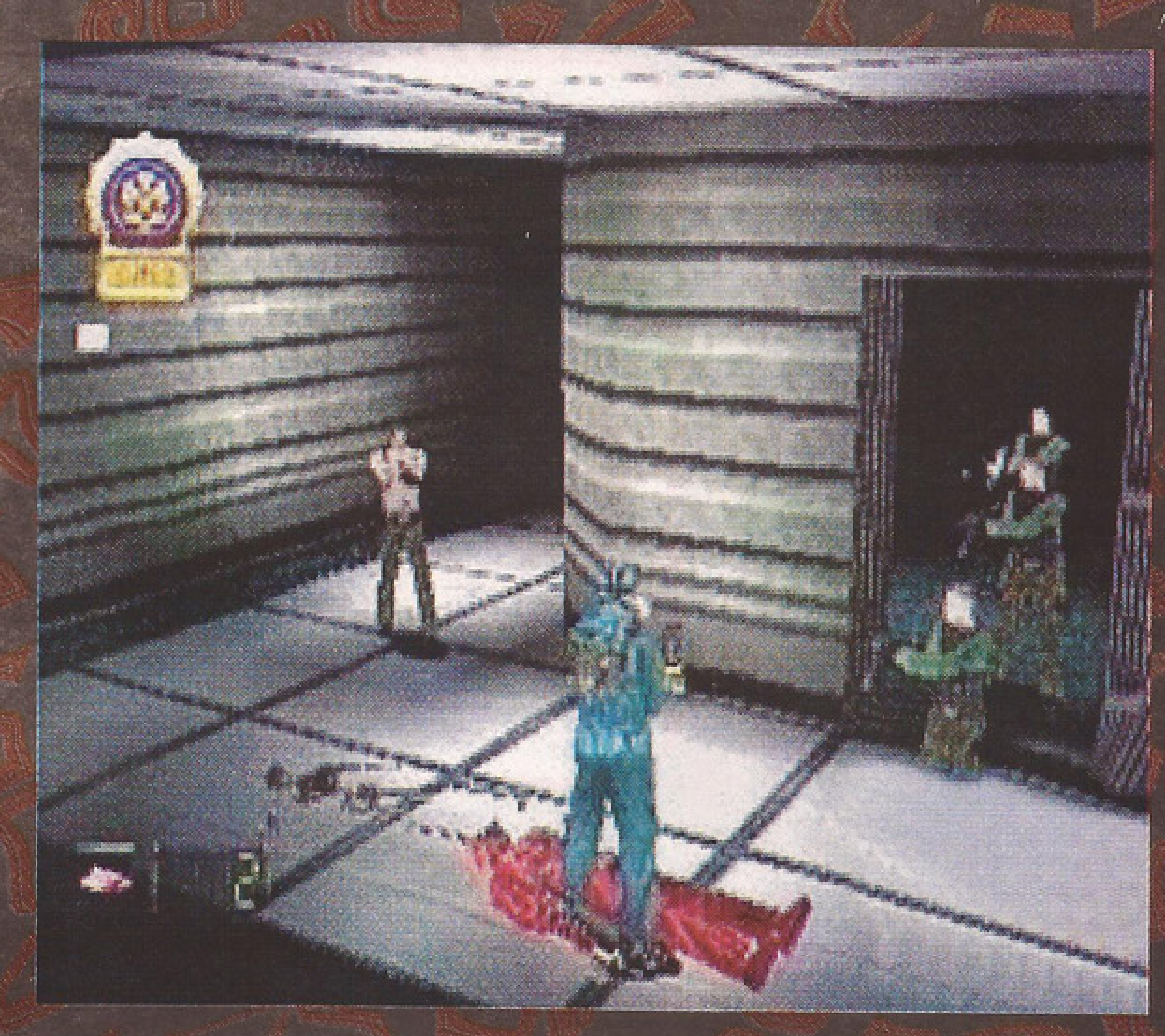
Los niveles de tercera persona siguen a McClane en su cacería de criminales usando ametralladoras, escopetas y armas de choque, con la liberación de uno que otro rehén. Estas etapas son similares a los niveles de tercera persona del original, aunque son un poco más extensos

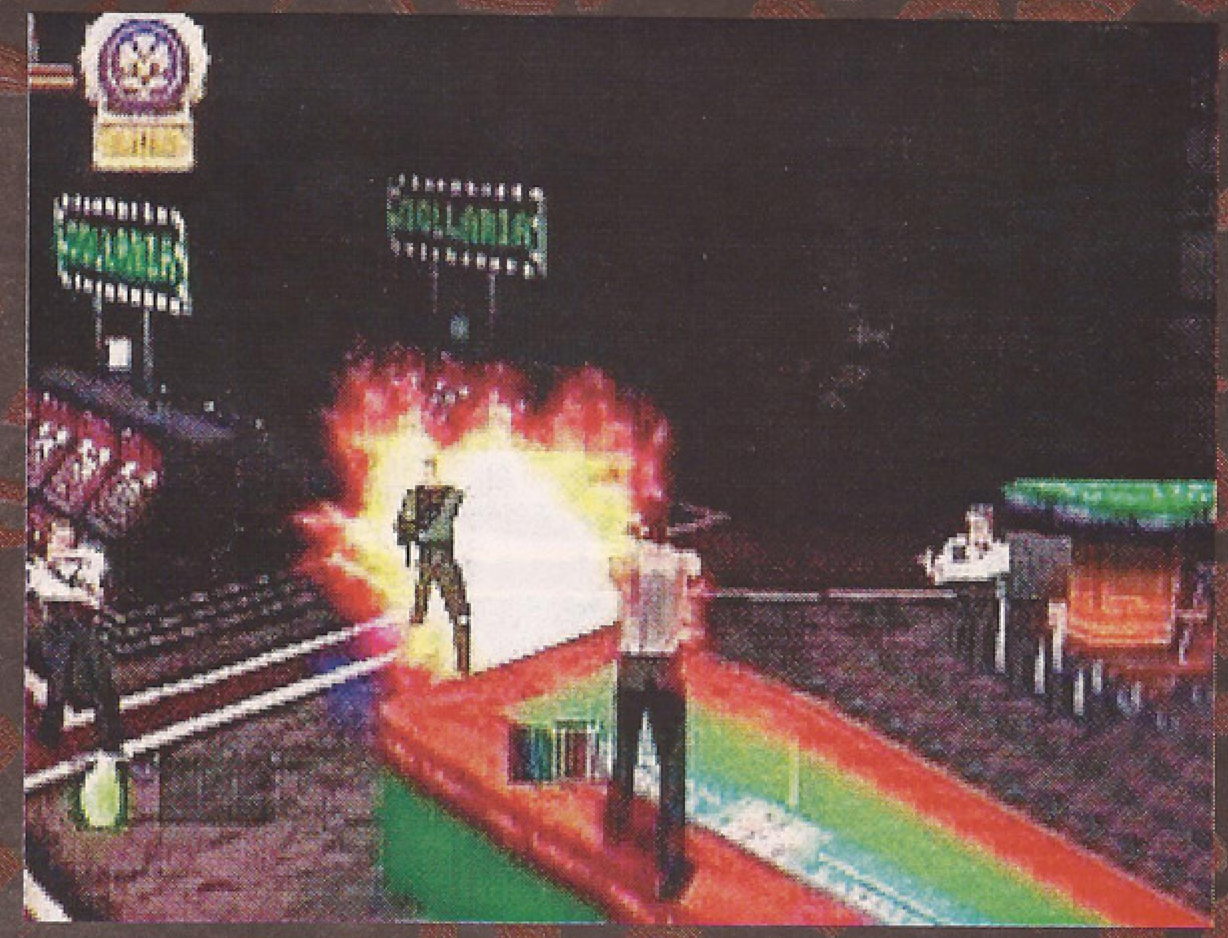
y difíciles. Se asemejan también a las escenas generadas por la máquina del Duke Nukem: time to Kill de n-Space, si bien un poco menos forzadas y con una perspectiva más cercana a tierra.

El juego de armas tiene el mismo guión que el anterior. Serás transportado a través de varios ambientes semejantes a los de un parque de diversiones, y deberás dispararle a los terroristas que aparezcan evitando a los inocentes que se interpongan en el camino. En esta versión son raras las instancias en que aparecen varios enemigos a la vez desde extremos opuestos de la pantalla, y tendrás más tiempo para preparar tus disparos. Gráficamente, es una reducción desordenada del original. Si bien el primer título se lanzó hace tres años, y puede lucir desactualizado, esto no afecta el juego. Esta etapa también presenta la pistola laser Konami, mientras que la GunCon periférica no es tan precisa como en los títulos de Namco.

La sección más floja del DHT2 es la etapa de conducción, en la cual correrás por la ciudad chocando autos enemigos y esquivando bombas. El manejo del auto es bastante complicado, y la experiencia no resulta tan divertida. Si elegís el modo historia, querrás terminar cuanto antes los niveles de conducción para volver a las otras etapas, siempre más satisfactorias.

El nivel de dificultad ha bajado en todas las secciones, pero el desafío sigue siendo complicado. Por supuesto, tiene algunas contras. Los gráficos no son de primer nivel, la banda de sonido es del tipo tecno enlatado que espanta al público de la música electrónica y las voces de los personajes son realmente pobres. Pero de todos modos conserva un cierto encanto. Si bien está muy lejos del nivel del original, DHT2 resulta mejor que recientes títulos del género como Tomorrow Never Dies de EA, y provee un buen entretenimiento a quienes tienen PlayStation con pistolas laser. Es preferible alquilarlo, y seguramente sorprenderá a quienes no esperan demasiado del juego.

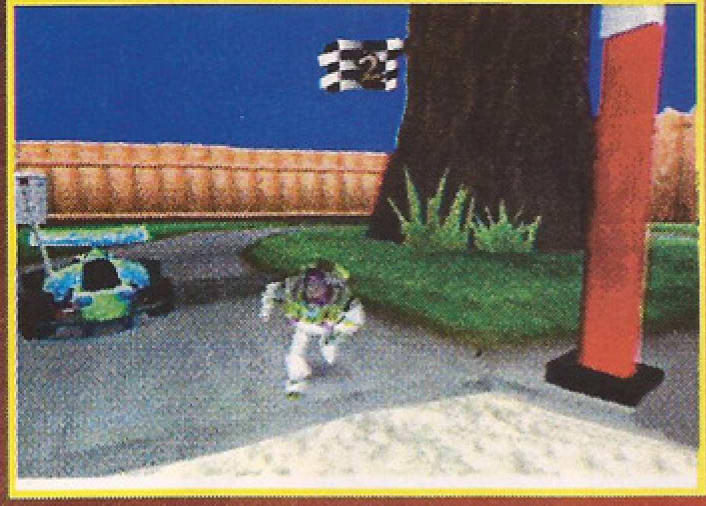




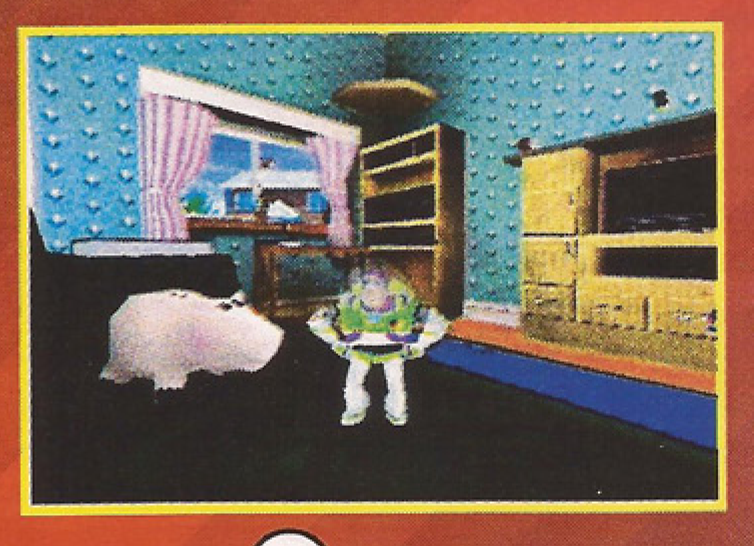


La versión N64 de Toy Story es gráficamente inferior a la de PlayStation, y sorprendentemente está lejos de la categoría de 32-bit. El juego, por su parte, salva sus carencias visuales. Desafortunadamente no presenta escenas animadas de la película. Lo más divertido de Toy Story 2 era su interacción con la película. Las pantallas con texto simplificado no se adaptan a la onda de Pixar.

Toy Story 2 se parece a n-Space's Rugrats: Search for Reptar en que tiene niveles basados en misiones, y en ambos casos, se desarrollan en una casa. Los escenarios de Toy Story 2 son más amplios, e incluyen 15 niveles (tres niveles distribuidos en cinco zonas) que se pueden jugar en el nivel de dificultad y velocidad que desees. En lo que respecta a recolección de ítems y solución de enigmas, Toy Story 2 es un poco más complejo que el Rugrats, que probablemente puede incluirse en la categoría "ideal para los niños". Toy Story 2 apela a un público más amplio, y esto se aprecia en el diseño de los niveles. Cada nivel presenta varios objetivos. Deberás resolver enigmas, recoger fichas, pelear con enemigos y encontrar ítems –además de pelear con el jefe al final de cada zona. Una vez que cumplas con un objetivo, tendrás varias opciones: continuar, luchar con el jefe, o dirigirte a la siguiente zona. Generalmente es fácil adquirir 50 fichas en un nivel, ya que están bien distribuidas en el ambiente, a menudo indicadas por claves y obstáculos que deberás sortear. También podrás recoger fichas de los juguetes que destruyas con tu láser Buzz Lightyear. Si no recogés lo que necesitás, eventualmente tendrás que retroceder y volver a jugar determinados niveles, ya que deberás contar con una buena reserva de fichas Pizza Planet para avanzar a las etapas finales. Pero como en cualquier juego, adquirirás ciertas habilidades que te permitirán atravesar fácilmente niveles que al principio te resultaban difíciles.







LOS GRAFICOS SON DECEPCIONANTES

No son malos, pero no están al nivel de lo que se puede esperar de N64 –considerando el Toy Story original. De los juegos basados en películas se espera que en su versión PlayStation se hará hincapié en el sonido y las fmvs mientras que en la N64 se trabajarán más los gráficos. Este no es el caso. La versión PlayStation es excelente en todos los aspectos mientras que lo ofrecido por la N64 es pobre. Sin las escenas de la película, el juego pierde energía. Se conserva el trasfondo pero no se representa la esencia. Es fácil involucrarse en los ambientes coloridos pero no con demasiada profundidad. El color no se aprecia tan bien en N64, aún con los mismos retoques hechos en PlayStation, como la visibilidad del reflejo del Buzz desde el casco espacial cuando se apunta o en el modo primer-plano.

LAS CAMARAS TIENEN ALGUNOS PROBLEMAS

Podrás elegir durante el juego cámaras activas o pasivas, y manejarlas vos o dejar que se manejen solas. Vos decidirás. Al principio cambiarás a menudo estas

opciones. A veces la cámara activa funciona sospechosamente bien, y segundos más tarde, podés acabar arrinconado en un callejón, empujando una caja próxima a una silla para saltar a una escalera que te remontará por el aire. Esto no resulta divertido con una cámara movediza como un mosquito, por lo cual se complicará el manejo de la cámara cuando debas saltar, agarrar objetos o hacer piruetas. Esto te creará problemas y te restará puntos.

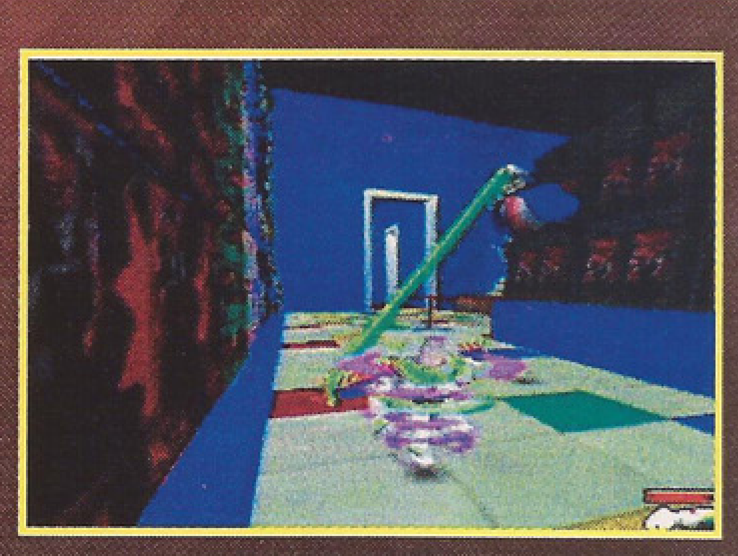
No es el peor sistema que conocemos, y probablemente te acostumbres a él, y puedas dominar en cierto punto del juego la cámara activa. Prueba que el juego no está dirigido exclusivamente al público infantil.

De un juego basado en una película de generosos diálogos se espera que presente una gran cantidad de frases y fragmentos del guión. Este no es el caso, y Crystal Dynamics podría aprendcer algo de Gex en este aspecto. Es un concepto simple: menos, a veces, es más. Las voces de la película se mantuvieron intactas, pero a veces son difíciles de distinguir, al menos la de Buzz. Resulta molesto que Hamm lloriquee "Buzz, ven aquí" todo el tiempo que estés en su territorio. Y la energía de Sarge se arruina demasiado rápido. En la mayor parte del juego aparecen pocas frases y muy espaciadas –lo suficiente para hacerlas interesantes pero sin atraerte definitivamente al juego. La música es la de Toy Story.

Además de su vestuario, Buzz tiene una variedad de movimientos que sabe utilizar muy bien. Como Buzz, podrás hacer saltos y dobles saltos; impulsarte hacia arriba; trepar plantas, árboles y postes; ejecutar un paso de alto rendimiento; girar para atacar o desplegar armas; flotar sobre globos; usar un gancho para agarrar objetos; deslizarte por cables; correr; y, lo mejor, apuntar y encerrar a tus enemigos eligiéndolos simplemente con el botón adecuado. Los ambientes son tan diversos que encontrarás distintos usos a los movimientos que tenés a tu disposición. En un nivel, deberás saltar (con el paso adecuado, al estilo Mario Party) sobre un inflador para inflar un pato. Luego de hacerlo, usarás un movimiento inusual para resolver el enigma relacionado. Nos detenemos aquí, pero como en este ejemplo, el juego te hará pensar. Es una buena característica el uso de Rumble cuando debas empujar cajas y tomar láseres de robots de juguete, pero no necesariamente inventiva en su rendimiento.

Lo que realmente mejora la calidad del juego, más allá de sus cámaras problemáticas y su falta de secuencias fmv, son sus minijuegos. Como en Rugrats, deberás correr el Auto RC para ganar las fichas Pizza Planet, que luego te abrirán niveles o zonas. También deberás prestar atención a la oveja perdida o tomarte unos segundos para descubrir el ojo, la oreja o lo que necesites de Mr. Potatohead (Señor Cara de Papa). También deberás recoger patitos bebés para el pato de goma o huesos para Slinky, todo en un tiempo establecido. Si no podés superar un minijuego, podés moverte al siguiente del nivel y luego retornar. El juego no es lineal, no serás penalizado por avanzar y explorar.

Al final, aún con sus defectos, el juego resulta bueno. Hayas visto o no la película, Toy Story 2 como juego ofrece bastante. No es complicado o atractivo, y de hecho, su versión N64 no está bien diseñada. Pero uno se divierte jugándolo. Si sos fan de las películas de Pixar, notarás que el juego se esfuerza por ofrecer la misma experiencia en formato videogame –pero extrañarás las escenas fmv. Sus defectos no alcanzan para descalificar el esfuerzo. Vale la pena alquilarlo.



PERSONAJES EN MODO PARA MULTIPLES JUGADORES

Completá victorioso el juego con todas las fichas Pizza Planet recogidas. Luego, retorná al primer nivel y hablá con Buzz, Ham, Mr. Potatohead, Slinky y Rex para desbloquearlos en el modo para múltiples jugadores. Guardá el juego, luego iniciá un juego nuevo en el modo para múltiples jugadores. Nota: El jugador uno siempre será Buzz.



Hay muchos juegos en que el tema es el asesinato, pero Thief propone otro delito: el robo, y requiere gamemaníacos con mucha astucia...

Mientras casi todos los juegos en primera persona se dedican a asesinar personas, uno de los mejores games del año pasado involucraba un tabú diferente y más interesante: el robo. Un juego que requiere astucia y sigilo hizo de Thief: The Dark Project tal vez el game más original en primera persona del año pasado. Ahora los creadores de Looking Glass repiten la apuesta con Thief II: The Metal Age.

Dejando atrás el conflicto sobrenatural, Thief II se basa más en la realidad. Una de las metas de Thief II era ofrecer más misiones con actividades delictivas sigilosas. Esperá más robos en las misiones así como misiones que involucran engañar a personas, un robo a un banco cerrado, y una misión de chantaje donde el héroe Garrett debe entrar a una casa bien custodiada, encontrar el dormitorio, enfrentar a su blanco, recibir su paga y salir con vida.

Los enemigos serán más creíbles, con más humanos y menos monstruos. El subtítulo The Metal Age (La Edad de los Metales) se refiere a algunos progresos tecnológicos realizados por la sociedad, aunque también verás algunos oponentes no humanos interesantes. Ahora vas a encontrar magos que disparan bolas de fuego o redes, y esos malditos guardias (algunos armados con antorchas) también están de vuelta.



La mayor parte del arsenal de Garrett será el mismo, ya que los creadores quieren que sea un mejor ladrón y no un luchador más poderoso. Están trabajando con mejores herramientas de exploración para permitir a los jugadores explorar el lugar y hacer planes estratégicos. El equipo de diseñadores también juega con la idea de añadir un nuevo ojo mecánico que haga zoom sobre vistas distantes.

El uso de la máquina System Shock 2 permite una base más sólida para la inteligencia artificial, interacción de objetos y sonidos.

El equipo también se está concentrando en hacer al game más lindo: usa mejores texturas, iluminación coloreada y transparencias con excelentes efectos.



(¡Ojo, no olvidés agacharte delante de las ventanas o desde adentro te van a ver!)

Han usado la información que les suministraron los fanas del juego original para darle forma a la segunda parte. Se comenzó el proceso de diseñar Thief II: The Metal Age con el examen de todos los comentarios de los fanas, de modo que las ideas que ellos suministraron influyeron mucho en la forma del nuevo juego. El concepto que se aplicó para todas las ideas nuevas, ya fueran del equipo de diseño o de un fana, fue "¿Esto hará que el juego sea más divertido?"

Algunas de las ideas hubieran convertido a Thief II en un juego demasiado difícil y probable-

mente menos divertido, pero resultó claro que todas fueron sugerencias serias y bien intencionadas.

Se concentraron en la parte más sigilosa del juego, que hizo a Thief único entre los games para primera persona, de modo que en general muchos de los cambios que se hicieron estaban destinados a aumentar el juego de esconderse y escurrirse para realizar misiones. Un buen ejemplo es que han tratado de diseñar misiones y proporcionar nuevas herramientas que permitan a los jugadores tener más oportunidades de explorar lo que tienen adelante y enterarse de la naturaleza de los desafíos que los esperan, para que puedan planear mejor como escurrirse sin ser vistos.

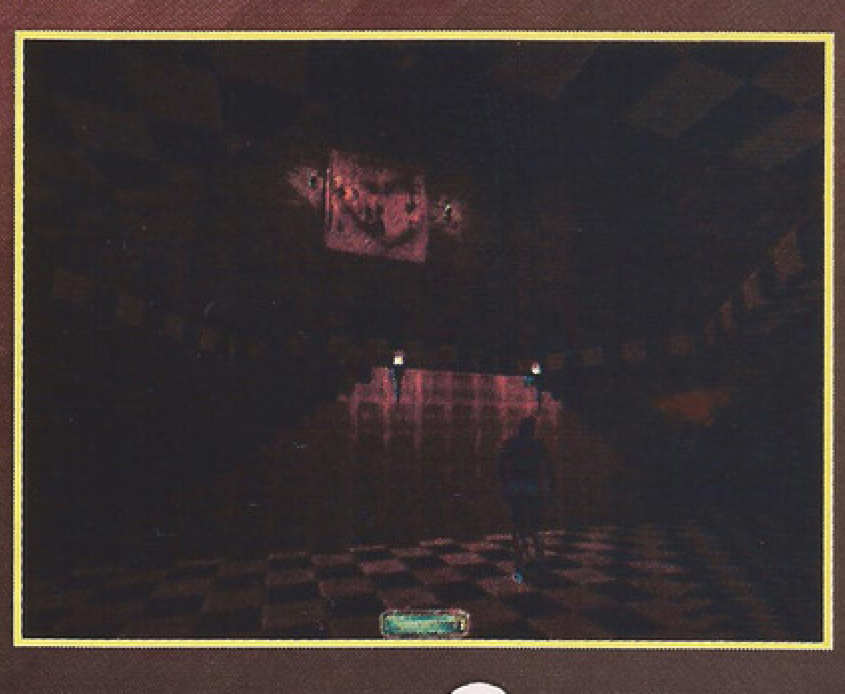
En Thief I, los jugadores a menudo llegaban a una situación y tenían que responder rápidamente a ella. En Thief II: The Metal Age se pretende que los jugadores sepan lo que hay delante de ellos y darles la oportunidad de hacer algunos planes sobre su estrategia. Otro ejemplo es que los jugadores expertos podían derrotar un nivel fácilmente si golpeaban con cachiporras a todos los guardias en el nivel, para no tener que ser sigilosos. Se han añadido algunos enemigos nuevos y mejorado algunos de los viejos para que los jugadores no puedan recurrir a esta estratagema tan simple para ganar todo el nivel.

Han actualizado la máquina del juego. Se pueden clasificar en dos áreas importantes. Las primeras son del tipo "debajo del capó", que ayudan a una jugabilidad más avanzada. Esto incluye cosas como la inteligencia artificial, para que los oponentes se comporten de manera más realista,



mejoras en el sistema de ganzúas, daños en zonas, mejoras en el sistema de propagación de audio, visión en tercera persona para dar soporte a la nueva cámara remota de Garrett, mejoras del sistema físico de modo que las escaleras son más fáciles de usar y muchas otras cosas pequeñas que sostienen mejoras.

La otra categoría importante de mejoras a la máquina caen bajo las mejoras en la renderización para que el game se vea más lindo. Esto incluye nueva iluminación coloreada, pasar de texturas de 8 a 16-bit, duplicar el número de polígonos en los modelos de inteligencia artificial, nuevos climas como niebla, lluvia y nieve, mayor resolución del renderizado, nueva tecnología más realista en los cielos, aumento del máximo de resolución soportada, y mayor número de polígonos en las escenas en general. También hay algunas novedades extras, como mejoras en el sistema de llaves, más controles para el usuario en las pantallas de opciones y algunas mejoras en las interfaces.



El sonido era muy importante en el game original y realmente contribuía a la atmósfera. Aunque ahora tiene un excelente sistema de sonido en la máquina nueva, han hecho algunas mejoras al mismo. Añadieron soporte para "Escuchar en las puertas" donde si el jugador se inclina hacia una puerta podrá oír lo que está ocurriendo del otro lado de la misma. Si tenés una tarjeta de audio que soporta EAX 2.0 entonces podrás usar el soporte de la tarjeta de sonido para efectos de "obstrucción", lo que significa que podrás especificar el material de que está hecho la puerta y la tarjeta de sonido calculará la amplitud y efectos de frecuencia de ese material específico. También han añadido muchas más muestras de audio al juego, más efectos sonoros, más voces de guardias, más conversaciones de inteligencia artificial, todo lo que se une para brindar un ambiente sonoro más rico, más profundo y más envolvente. También usan un poco más de música que en Thief I, lo que permitirá establecer mejor el ambiente de cada nivel.

Acerca del argumento de Thief II, han dado algunas vueltas de tuerca realmente interesantes, de modo que no podemos darte todos los detalles por temor a arruinar la sorpresa de los jugadores. Recordando el final de Thief I para los que no lo hayan jugado o no recuerden cómo terminaba. En una de las últimas misiones de Thief I, los paganos, encabezados por Trickster, atacaban a los Hammers, los fa-

Continúa en pag. 22